JULIO

MADRID COMICS

JULIO 18

MADRID COMICS

Paul Duncan: Se me ocurre que la mayoría de los lectores de comics son adolescentes cuyo mundo está cambiando a su alrededor. Es un mundo extraño, y necesitan estabilidad y escapismo, algo que encuentran en los inalterables comics de superhéroes.

Matt Wagner: Sí, creo que es una afirmación muy acertada. Pero el problema es que mucha gente nunca crece, nunca madura más allá de esa mentalidad adolescente.

Paul Duncan: ¿Y la gente puede cambiar por si misma, o siempre debe existir una fuerza exterior que los provoque, que les muestre la posibilidad de cambio?

Matt Wagner: Sí, siempre es necesaria una fuerza exterior. Pero eso no implica cuál es esa fuerza. Puede ser una persona, o una acción, una experiencia. (...) Si algo está en perfecto equilibrio no cambiará jamás, a menos que algo lo fuerce de algún modo. Pero esa fuerza exterior es algo que deseamos. Es una interacción, es comunicación, y en eso consiste el arte... En eso consiste todo.

Extractos de una entrevista aparecida en ARK nº 31

EDITORIAL

BATZOÑI ★ The last Show.
¿LE IMPORTARÍA ABRIR LA VENTANA HERMANA KISSLER? ESTA HABITACIÓN NECESITA VENTILARSE.
ÚLTIMAMENTE, MUCHA GENTE PRETENDE QUE ENTRE EL AIRE FRESCO EN ESTE ASILO.
¿LO DICE POR EL CONCIERTO DE ESTA NOCHE? BUENO, YA CONOCE LAS TEORÍAS DE LA MADRE SUPERIORA: ESAS PELÍCULAS ITALIANAS... LAS REVISTAS DE CONTACTOS...
EN TRAUMATOLOGÍA AÚN RECUERDAN EL CONCURSO DE HULA-HOP.
¿VE ESTE ORINAL HERMANA KISSLER? TODOS SABÍAMOS QUE EL POBRE SR. ZOÑI LO LLENABA DE AGUA PARA QUE NO LE SOLDÁRAMOS...
„Y ADEMÁS LE HACÍAMOS CREER QUE IGNORÁBAMOS SUS ANDANZAS NOCTURNAS VESTIDO CON AQUEL RIDÍCULO TRAJECILLO.
¡EH, NO SE IMPACIENTE! QUE YA NOS LO LLEVAMOS!
¡CUATRO DÍAS MUERTO Y MARÍA MAGDALENA SU CUERPO ¡NO TE PARECE TERRIBLE!
¡YO LLEVO 36 AÑOS VIVO, Y EL MÍO TAMPOCO LO QUIERE NADIE. ¡ESO SÍ ES TERRIBLE!
LARRY CARREÑO Y LOS SUPERHÉROES DEL ESTE...
PONEDLO AHÍ, AL LADO DE LOS BATTLING...
POR LO VISTO BATTERMAN A UN ENANO EN EL PUEBLO DE AL LADO, Y VAN A APROVECHAR EL HUECO PARA METERLA ESTE TAMBIÉN...
GRACIAS AL CIELO QUE ESTABAN USTEDES AQUÍ, SR. CARREÑO. HE HABLADO CON LOS DEL CIRCO Y LOS ESTÁN ESPERANDO. GRACIAS...
„SIN PROBLEMA, MADRE.
HEMOS DE DARNOS PRISA O NOS COGERÁ LA TORMENTA.
ende

JAVIER OLIVARES 91.

URICH Nº 18, JULIO 91. Boletín editado por **MADRID COMICS,** Silva 17, 28004 Madrid. Tlf. (91) 247 08 41 - 559 16 02. **Coordinación:** José María Méndez. **Colaboradores:** Jesús Cuadrado, José María Méndez, David Muñoz, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Antonio Trashorras, Enrique Vela, Arturo Villarrubia. **Diseño y maqueta:** José María Méndez y Javier Olivares. **Portada:** GRENDEL, por Matt Wagner. **Contraportada:** Lorenzo Mattotti. **Fotocomposición:** Artext. **Impresión:** Gaycesa.

• Abrimos con una noticia que hará soltar lagrimones: **Chris Claremont** abandona THE X-MEN. ¿Increíble? Pues atentos: sus sustitutos serán **Jim Lee**, como *plotter*, y, en el *script*... ¡¡**John Byrne**!! El cambio será efectivo a partir de THE UNCANNY X-MEN nº 281 y THE X-MEN nº 3. Ah, la jungla del *comic book* no es para los débiles de corazón.

• Por cierto que, a consecuencia de lo anterior, **Byrne** dejará de dibujar la colección de NAMOR tras su número 25, aunque continuará escribiéndola junto a algún dibujante aún por asignar. Eso sí, siguen en pie sus proyectos para Dark Horse: la novela gráfica 2112, y la serie regular THE NEXT MEN, en las que será el autor casi absoluto.

• SANDMAN ha demostrado se lo que los angloparlantes llaman un *late bloomer*, esto es, un éxito retardado pero progresivo y retroactivo. ¿La prueba? En un mismo mes, el de Septiembre próximo, se pondrán a la venta un poster obra de **Kelley Jones**, un SANDMAN SPECIAL, por **N. Gaiman, B. Talbot** y **M. Buckingham**, y los *paperbacks* SANDMAN: PRELUDES AND NOCTURNES (recopilando los números 1 al 7) y SANDMAN: DREAM COUNTRY (recopilando los números 17 a 20), que vienen a sumarse al ya existente -y ahora reeditado- SANDMAN: THE DOLL'S HOUSE (recopilando los números 8 al 16). Seguro que serán muchos los rezagados que no podrán resistir la tentación.

• Drácula volverá a levantarse de su tumba, de la mano de sus conocidos **Marv Wolfman** y **Gene Colan**, en la nueva miniserie en formato *prestigio* THE TOMB OF DRACULA. El ataud crujirá en Septiembre.

• Eddy Current, el conocido personaje de **Ted McKeever**, recuperará su ficticia vida en la colección METROPOL, de la mano del propio McKeever al guión, y de, sorpresa sorpresa, **Mike Mignola** al dibujo.

• La independiente Malibu/Adventure es la responsable de una reedición cuando menos curiosa: TERROR ON THE PLANET OF THE APES, una serie de **Doug Moench** y **Mike Ploog**, que terminaría **Tom Sutton**, publicada inicialmente por Marvel en aquellos heróicos años en que el ciclo simiesco era explotable, y que aquí tuvimos oportunidad de conocer en su versión Vértice. Un material nostálgico que quizá convenga revisar.

• Las tácticas de marketing de la Marvel han alcanzado un record de mezquindad con el hiper-esperado lanzamiento de la nueva colección THE X-MEN; no contentos con las multi-ediciones-verdes-plateadas-doradas-con-sin-bolsa del SPIDERMAN de **McFarlane**, ni con los cromitos coleccionables, uno distinto por ejemplar, del X-FORCE de **Rob Liefeld**, han dado ahora con la cruel idea de espaciar a lo largo de un mismo mes el lanzamiento sucesivo de cuatro versiones del número uno de la citada colección, cada una de ellas con portada e ilustraciones diferentes, a las que seguirá una quinta, de mayor precio, recogiendo todo el material de las cuatro anteriores.

• Por cierto que, precisamente con motivo de ese lanzamiento, Marvel pondrá a la venta sendas reediciones facsimiles de los ya antológicos THE UNCANNY X-MEN nº 1 y GIANT SIZE X-MEN nº 1.

• Y en la misma linea, con motivo en esta ocasión del Trigésimo Aniversario de los Cuatro Fantásticos, aparecerá también la reedición facsimil del aún más legendario FANTASTIC FOUR nº 1.

• SOUL OF THE HUNTER es el título del *one-shot* con el que **J.M. DeMatteis, Mike Zeck** y **Bob McLeod** tenderán un puente entre la saga de KRAVEN'S LAST HUNT y la que DeMatteis ha emprendido en el nº 178 de SPECTACULAR SPIDERMAN, acompañado ahora por **Sal Buscema**.

• MIRACLEMAN: THE APOCRYPHA es el título de una nueva miniserie de tres números, constituída a base de historias cortas realizadas por autores como **Matt Wagner, Arthur Adams** o **Kelly Jones**, entre otros. Mientras tanto, en la colección regular, **Barry Windsor Smith** será el encargado de las portadas durante seis números.

• **Frank Miller** está dispuesto a hacernos perder nuestra capacidad de sorprendernos. TERMINATOR: THE ROBOCOP WARS es el título de una nueva miniserie que Miller escribirá para Dark Horse, y que pondrá en imágenes **Walt Simonson**. ¿Hace falta explicar de qué va?

• Parece que no bastó con que THE INFINITY GAUNTLET cambiara su periodicidad de quincenal a mensual para que **George Perez** pudiera entregar a tiempo; la Marvel ha decidido cortar por lo sano, y lo ha sustituído en mitad del nº 4 por **Ron Lim**.

• Una desgarradora angustia existencial desgarra nuestros perplejos corazones, dejándonos sumidos en el más absoluto desasosiego, presas del vértigo de lo fútil y efímero de la existencia. Vamos, que **Todd McFarlane** deja SPIDERMAN tras su número 16.

• La editorial Abrams pondrá a la venta en Julio el libro THE HISTORY OF MARVEL COMICS, en el que el texto de **Les Daniels** se acompañará de ilustraciones inéditas y alguna que otra historieta. Con un poco de suerte, valdrá esos cuarenta y cinco dólares que van a soplarle a todo aquel que quiera comprobarlo. Los exquisitos podrán derrochar su dinero en una edición limitada cuyo precio, merced a la firma de **Stan Lee**, triplica el de la edición regular.

EUROPA

• Debido al -relativo- éxito de público, que ha sorprendido no sé si a propios, pero sí a extraños, la exposición UNA HISTORIETA DEMOCRATICA, sita en el madrileño Museo Español de Arte Contemporaneo, ha visto prorrogada su permanencia hasta el 20 de Julio.

• La serie que **Juan Giménez** prepara en colaboración con el guionista italiano **Dal Pra** aparecerá aquí en blanco y negro en la revista TORPEDO, para ser reunida posteriormente en forma de album a todo color.

• Por cierto que la revista homónima italiana ha sido cancelada, junto con el resto de los títulos (BLUE, SPLATTER, etc.) de la oferta de Editorial Acme, excepto LUPO ALBERTO y CATTIVIK.

• El veterano dibujante inglés **John Burns** prepara ya el segundo album de la nueva etapa del Capitán Trueno, al lado, cómo no, del creador de tan popular personaje, **Victor Mora**, dispuesto quizá a "inspirarse" una vez más en alguna obra ajena. ¿O serán homenajes?.

• Tras su experiencia en la película GRINGO VIEJO, **Horacio Altuna** intenta lanzarse a la aventura cinematográfica americana. Desde aquí le deseamos suerte en sus futuros encuentros con las mortales fauces de Hollywood.

• Acaba de aparecer en Francia el nuevo album de la ya larga colección THORGAL. Su título: LA GARDIENNE DES CLEFS (La Guardiana de las Llaves), y sus autores, los habituales **Rosinski** y **Van Hamme**.

• La ya legendaria colección JERRY SPRING, del no menos legendario **Jije**, ha sido retomada recientemente por **Franz**.

• La editorial Anaya continua con sus lanzamientos de nuevos álbumes de historieta, procedentes principalmente del ámbito francobelga. Ahora le ha llegado el turno a LAS AVENTURAS DE GULLY, de **Dodier** y **Makyo**, y a SATÎ, de **Yann** y **Edith**.

• **Ricardo Machuca**, un joven dibujante madrileño conocido principalmente por su trabajo en la serie PLINK Y PUFFI (aparecida en el suplemento infantil GENTE PEQUEÑA, del DIARIO 16), podría ser muy probablemente el nuevo fichaje de Forum para la realización de portadas, sumándose así a los populares **Juanjo Guarnido** y **Carlos Pacheco**. ¡*Arjopa*, Ricardo!.

• Tras finalizar la segunda parte de LA PIÈGE MALAIS (La Trampa Malaya) para la Editorial Dupuis, **Conrad** prepara nuevos personajes y nuevo album al amparo más que evidente de LA SIRENITA de Disney.

• Ya nos lo temíamos, y los peores presagios son los que siempre se cumplen: no es oro todo lo que reluce, y el "Asunto Casset Ediciones" empieza a oler a chamusquina. Algunos matices contractuales poco menos que *peligrosos* (vigencia eterna, exclusividad encubierta y cosas así) comenzaron a salir a la luz en las conversaciones entre los autores y la editorial, sin que ésta diera su brazo a torcer, amén de algunas tácticas y sugerencias harto reveladoras, y la subrepticia intrusión de nuevos nombres, relacionados con una conocida librería especializada madrileña. Pese a ello, algunas obras ya están comprometidas, y los primeros álbumes deberían aparecer hacia el mes de Septiembre. Ojalá, ojalá nos equivoquemos. Pero...

• **Juan Antonio De Blas**, conocido (Dios sabe por qué) personaje de la literatura (ejem) y de cierto sector de la crítica especializada (ejem), ha conseguido que su nombre figurara en los titulares de la prensa local y de algunas "revistas del corazón", merced a un simpático asunto: si hemos de hacer caso al Cuarto Poder, De Blas ha sido expedientado por las continuadas denuncias de sus alumnos, que alegaban ser víctimas de sus insultos, golpes y mordiscos. La realidad, ya es tópico, supera siempre la ficción.

• La revista EL VIBORA será en breve la destinataria de los relatos de **Charles Bukowski** que el célebre autor *yankee* **Robert Crumb** está ilustrando.

• Sólo para completistas, fanáticos y similares: la revista de reciente aparición en nuestro país ROCK POWER, dedicada -como quizá sea fácil suponer por su "brutal" nombre- a la música *Heavy* y al *Trash Metal*, viene incluyendo desde su primer número material a todo color del Juez Dredd obra del tandem **Alan Grant/Simon Bisley**.

MAGIA VERDE, CORAZON NEGRO

J. M. Méndez

Matt Wagner tiene barba, y este podría o no ser un dato importante. Con tres décadas de vida a su espalda, Matt Wagner es un ilustre desconocido de tremenda popularidad, una figura completamente ordinaria rodeada de un sinuoso misterio, un amable personaje de manifestaciones viscerales, un civilizado animal. Matt Wagner es y no es, o sea, un virtual acertijo.

Recurramos pues a su biografía:

Quizá fueran las nociones de arte que recibió del Delaware Art Museum a los doce años, o los estudios cursados en la James Madison University, que abandonó para ingresar en el Philadelphia College of Art; fuera como fuera, siempre tuvo muy clara su vocación de historietista. Y así parecen demostrarlo su tira OUR HERO, sátira superheróica sobre el enfrentamiento entre Max -el bueno- y Nasty Muscle -el malo-, realizada para el periódico de la JMU, o sus paródicas pato-tergiversaciones de carteles de películas famosas (RAIDERS OF THE LOST DUCK, ROLLERDUCK, DUCK WISH, DUCK THROAT...) para el periódico DUCKWORK, producido por un puñado de compañeros del PCA, que dos años más tarde abandonarían el College para dar sus primeros pasos en la jungla editorial con el número 1 de COMICO PRIMER, primera publicación de la incipiente Comico The Comic Company. Sería en el segundo número de esa misma colección (1982) donde aparecería una historieta corta de Wagner, protagonizada por un villano vestido de negro y blanco y de seductora elegancia, que atendía al mitológico nombre de Grendel.

Un año después, Grendel inició una breve singladura en una colección en blanco y negro que llevaba su nombre, que tan sólo llegó a los tres números (Mar. 83-Feb. 84). El motivo de tan temprana clausura se encontraba en la expansión de Comico, decidida ahora a dar el paso hacia las ediciones en color; dada la nueva tesitura, Wagner prefirió partir desde cero con la creación de un nuevo concepto.

Así, a principios de 1984, salía a la calle el primer número de MAGE: THE HERO DISCOVERED (1-15, Feb. 84-Dic. 86), primera serie de una extensa trilogía dedicada a narrar las tribulaciones de Kevin Matchstick, un simpático personaje de parecido más que casual con el autor.

Sin embargo, Wagner no había renunciado a revelar la conclusión de las intrigantes premisas apuntadas en GRENDEL. A partir del número 6 y hasta el 14, MAGE incluyó un complemento en el que Wagner reconvirtió la saga de Hunter Rose en una suerte de prosa ilustrada, a la manera de las *Graphic Novels* de los 70, que más tarde sería recopilada en album con el título GRENDEL: DEVIL BY THE DEED (Oct. 1986).

La creciente aceptación popular de Grendel, paralela al progresivo crecimiento de Comico, motivó la prolongación del relato en una nueva colección de GRENDEL (nº 1, Oct. 86), que se iría constituyendo a base de una sucesión de miniseries, realizadas cada una de ellas por distintos dibujantes, aunque siempre con guión del propio Wagner. Curiosamente, en una réplica inversa de lo ocurrido, ahora fue GRENDEL la que albergó un complemento de MAGE, en sus números 16 al 19, preludio de la esperada MAGE II: THE HERO DEFINED, postergada aún hoy por la continuada urgencia de otros trabajos.

GRENDEL acabó sus días con su número 40 (Feb. 90), aunque de forma escasamente definitiva. Primeramente, la colección debía haber sido supuestamente sustituída por GRENDEL TALES, en línea con su predecesora pero ya sin la intervención creativa de Wagner; en segundo lugar, Comico venía preparando desde hacía tiempo una miniserie bajo el título THE GRENDEL LOGS, en la que distintos dibujantes, en conjunción con Wagner, relatarían capítulos inéditos de la vida de Hunter Rose, el Grendel original, realizados en blanco, negro y rojo, siguiendo la pauta de GRENDEL: DEVIL'S VAGARY, un cuadernillo con guión de Wagner y dibujos de **Dean Motter**, incluído inicialmente en THE COMICO COLLECTION; en tercer lugar, Wagner estaba trabajando en la novelización de la primera saga de Grendel para Ballantine Books; y, por si todo esto fuera poco, se encontraban ya en estado más o menos avanzado otros dos proyectos relacionados con el personaje: una última miniserie, con dibujos de **Patrick McEown**, que llevaría a la colección hasta su número 50, y el team-up BATMAN & GRENDEL, que durante mucho tiempo no había sido más que un sueño acariciado por Wagner.

Pese a todo, la anunciada quiebra de Comico congeló todos estos proyectos, sumergiéndolos en una confusión de deudas y responsabilidades que aún hoy no se ha resuelto.

Afortunadamente, esa triste situación no nos ha privado por completo de nuevos -aunque en exceso esporádicos- trabajos de Wagner. Así, en 1990 comenzaba a aparecer la serie en blanco y negro THE AERIALIST dentro de la segmentada DARK HORSE PRESENTS; y también sería Dark Horse la que en 1991, con motivo del estreno de TERMINATOR II, nos ofrecería un *one shot* en formato *prestigio*, TERMINATOR, ilustrado por Wagner siguiendo el guipón de **James Robinson**. Por otra parte, uno de los gigantes USA, la D.C., que ya albergara en su momento la miniserie THE DEMON (1-4, Ene.-Abr. 87), con guión y dibujos de Wagner, nos sorprendía al contar con Wagner como dibujante invitado en el número 25 de SANDMAN (Abr. 91).

En la actualidad, prepara una Novela Gráfica de corte erótico, narrando en paralelo la vida sexual de dos mujeres, la adaptación de LOS TRES MOSQUETEROS para la línea de Classics Illustrated de First Comics, y una posible miniserie de SUPERMAN, acompañado por el guión de **Neil Gaiman**.

GRENDEL: EL DIABLO RITUAL

J. v. Chuliá

El arte oriental es un delicado tapiz que evita de modo sutil los excesos. Utiliza la tragedia como forma mayor de expresión, pero la visualiza de manera colorista, elegante, pausada. Hay una ritualización, una estilización que sustancializa las expresiones, los gestos, las pinceladas más pequeñas. El teatro Kabuki surge en el siglo XVII, y es una de las tantas gemas de la *summa* artística oriental. La palabra surge de la unión de tres sílabas, que a su vez significan canto, danza y personajes. El Kabuki es un drama burgués. Grendel es un espíritu de la venganza.

Estas dos proposiciones, o premisas, no van unidas por ningún tipo de silogismo. Nada indica una relación lógica entre ellas. Se limitan a ser piezas de un puzzle intuitivo. Su único punto tangente es su participación en la trama argumental de DEVIL'S LEGACY, un trabajo de **Matt Wagner** con su personaje Grendel como protagonista. Más allá, se limitan a mostrarse tal cual son, de modo desnudo: frases de contenido completo. Inasociables. Y aún así...

Recopilado en un *trade paperback*, DEVIL'S LEGACY inicia de modo oficioso la colección GRENDEL, editada por Comico, tras una novela gráfica con las andanzas del anterior protagonista, Hunter Rose. En este caso, Wagner optó por encargarse exclusivamente de la parte narrativa, dejando el dibujo en manos de los hermanos Pander. Queda asi abonada la situación para realizar una disección inspirada en las tres sílabas niponas. Y es que, ay, la crítica...

I. KA

Bajo los delicados pliegues del trabajo de Matt Wagner, descubrimos elementos narrativos y recursos pertenecientes a estructuras de tipo literario. La vocación literaria de Wagner llama poderosamente la atención al adentrarse en el análisis de la obra. Una vocación literaria que, al contrario que **Alan Moore** en algunos trabajos, no satura, ni empalaga, ni se disocia del medio en el que está trabajando. Simplemente se constata, beneficiando la narración. Algunas de estas estructuras son parte fundamental del estilo resultante:

– El meticuloso estudio del perfil psicológico de la protagonista -Christine Spar- así como de su evolución como personaje, motivada tanto por los factores externos que la fuerzan a actuar -el rapto de su hijo- como por elementos que actúan desde dentro suyo -la progresiva posesión a la que Grendel la somete-.

- La utilización de secundarios personalizados, y no meros contraplanos verbales. La importancia de estos secundarios se prolonga más allá de esta saga, robando incluso el papel protagonista. Wagner demuestra una visión de conjunto de su trabajo, y aunque no deje a un lado la improvisación, da a entender que sabe siempre a dónde quiere llegar. Dotar de identidad a estos secundarios otorga profundidad a la obra. El enriquecimiento del *dramatis personae*, a pesar de no tratarse de una obra coral, le da una densidad al conflicto protagonista, que se mueve entre seres tridimensionales y se reafirma a través de estos.

- La narración detallada de la acción, que elude las fáciles y burdas elipsis, otorgando mayor coherencia argumental a la obra. Aquí, los silencios, los tiempos muertos, son tan importantes como los encuentros entre personajes. Ello fortalece los clímax temáticos, los subraya, los justifica. Estamos tan acostumbrados a las escenas climáticas en el comic book, reflejo de las pretensiones épicas aplicadas al género, que éstas acaban banalizándose, prescindiendo de todo su valor como recurso. Aquí se trata de darle un por qué a las acciones clave del relato, evitando su gratuidad.

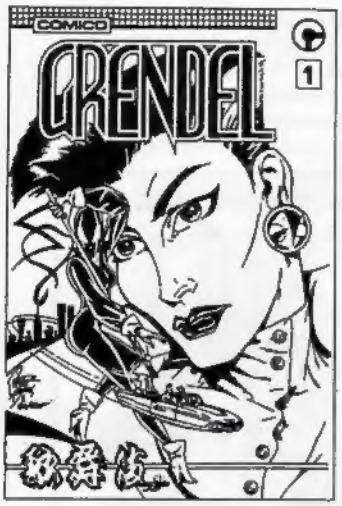
Wagner intenta transmitirnos estas sensaciones a través de la espera, y de la angustia. El diario de Christine Spar convierte la narración en primera persona, elemento literario que garantiza la limpieza del juego del que Wagner quiere hacernos partícipes: página a página, la mentalidad de Christine va cambiando, conforme la posesión de Grendel va haciéndose efectiva, y somos así testigos de su personalidad inicial, de un comportamiento un tanto esquizoide en la parte central de relato, y de su absoluta y definitiva conversión en Grendel al final de la obra. El trabajo que Wagner desarrolla evita la inclusión de *twists* argumentales. El modelado del argumento es absolutamente preciso.

Es un relato de corte fantástico, pero insiste, como siempre, en los viejos temas de la tragedia: la lealtad, el amor y la venganza. Temas que, de modo obvio, se reflejan en el arte Kabuki. Vuelvo a la intuición pura: hay una ritualización del tempo del relato, una búsqueda de identidad en el ritmo, en los enfrentamientos, que me devuelve a la asociación inicial.

En la elaboración literaria de Wagner no hay que olvidar sus modos descriptivos. Su dominio del terror como elemento dramático,

que surge tanto de lo cotidiano como de lo sobrenatural: ese terror no es más que el que sus personajes exudan, y que nace mucho antes del descubrimiento de la desagradable identidad de Tujiro -el vampiro Kabuki-, en el cotidianoo regreso a casa, cuando Christine descubre que su hijo ha desaparecido. Wagner demuestra a lo largo de todo el relato una profunda vena de narrador, que se inclina más en favor del aprovechamiento de los recursos a su alcance que en el abuso de estos. Evidentemente, en todo ello tiene mucho que ver su experiencia como dibujante, y a pesar de que esta saga de Grendel esté dibujada por los hermanos **Pander**, Wagner concede a estos la posibilidad de desarrollar a su modo el universo gráfico de su personaje, no imponiendo la batuta de su creador/guionista que en otros casos hubiese sido suponible.

Pero es a través del contraste con otras obras de Wagner cuando entrevemos la flexibilidad narrativa de éste. MAGE, su otro trabajo importante hasta la fecha, prescinde de elementos como la narraicón en *off*, la utilización de bocadillos de pensamiento o cualquier otro recurso que pueda ralentizar su lectura. En MAGE, la influencia del *Manga* (otra creación japonesa) es evidente, y Wagner sintetiza al máximo los elementos narrativos para potenciar esta acción continua, frenética, sin cortes. En MAGE, la base inspiradora se sustenta en mitologías célticas y en ciclos artúricos. Grendel es, sin embargo, un *thriller* psicológico ante todo, y los recursos a emplear deben ser muy distintos. Es a través de esta comparación cuando logramos apreciar la justificación de los recursos narrtivos: tienen un tiempo, un lugar y un motivo, y Wagner los emplea con conciencia de ello.



II. BU

En GINGER FOX (una serie limitada de cuatro números) los hermanos Pander realizaban uno de sus primeros trabajos. El resultado, en comparación con la recreación realizada en GENDEL, sencillamente palidece por contrastes. Tal vez fuese debido a que, en aquella ocasión, los guiones de **Mike Baron** propiciaban una atmósfera cínica, irreverente y un tanto desquiciada del mundo de la "alta costura". Lo cierto es que la macrosaga de este espíritu aficionado a las posesiones ha resultado ser su mejor trabajo hasta la fecha. Tanto en dibujo como en composición, la realización de este GRENDEL supone una interesante síntesis de los estilos *standard* europeo y americano, aportando una rica mezcolanza de elementos de ambas tendencias, hasta conseguir un híbrido gráfico que beneficia el relato. Rasgo faciales, anatomía, movilidad... Cada personaje posee una interesante gama de atributos personalizados, identificables al instante. En posteriores sagas de GRENDEL, Wagner siempre ha procurado rodearse de dibujantes que se alejasen del dibujo *standard* del *comic book*, tales como **Bernie Mireault** o **Tim Sale**. La aproximación gráfica a GRENDEL acaba resultando, en su totalidad, de una irregularidad pasmosa, tanto en su calidad como en su personalísima visión. Los hermanos Pander acusan, no obstante, graves defectos de técnica, con una tendencia a la caricatura que entorpece la buena marcha del relato, pero su narrativa es potente, directa y, en algunos casos, afortunada. Tal vez sea el episodio DEVIL'S REVENGE, narrado en su totalidad única y exclusivamente a través de las imágenes, donde evidencian sus mayores virtudes y sus más inmediatos desaciertos: entre estos últimos, una composición de página que no beneficia en absoluto al ritmo que Wagner quiere plantear, un *storytelling* un tanto confuso, cierta rigidez en el trazo y la ya citada tendencia al *catoon*, que aparece tan sólo de modo intermitente, dando cierta sensación de bisoñez, o bien de indecisión, a la hora de decantarse por una caracterización definitiva de los personajes. Por otro lado, el movimiento, las angulaciones escogidas, cierto sentido macabro del humor y la

puesta en escena son irreprochables: consiguen transmitir a la perfección toda la angustia, el desánimo, la ira y el valor terminal de un hombre acosado por Grendel. Se consuma así la mixtura guionista-dibujantes de modo satisfactorio, y aunque la libertad de interpretación gráfica de los personajes corre a cargo de los Pander, la sombra de Wagner planea sobre toda la obra, haciéndola coherente con sagas precedentes y posteriores.

III. KI

En una entrevista concedida a la revista AMAZING HEROES, Wagner intentaba descifrar la interpretación que los personajes protagonistas tenían sobre Grendel. Según Wagner, para el primer Grendel, Hunter Rose, un hombre egocéntrico y soberbio, Grendel no era más que una manifestación salvaje de su

personalidad; para la protagonista de DEVIL'S LEGACY, Christine Spar, Grendel viene a suponer una especie de estigma, una maldición familiar que se manifiesta en ella misma. El tercer "cuerpo huesped" de este espíritu violento, Brian Li Sung, amante de Christine en esta saga, empieza a sospechar que está siendo sometido a algún tipo de posesión. En los tres casos, sus diferentes interpretaciones les hacen actuar de modos muy distintos. Todas ellas son válidas de algún modo: aunque el *modus operandi* de éste espíritu ritualice la utilización de la máscara y el bastón, los sentimientos que despierta en los protagonistas (sensualidad, culpa y rabia, respectivamente) regulan la actitud con que se desenvuelven.

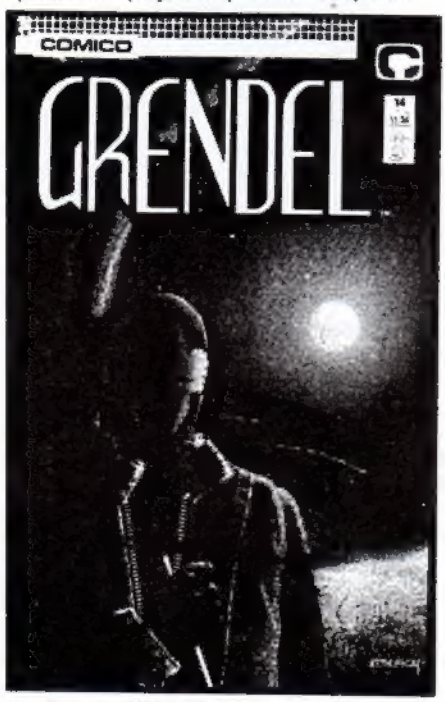
Mi interpretación del fenómeno Grendel se acerca, probablemente, a la intuída por Brian Li Sung: Grendel, como espíritu que utiliza cuerpos para realizar sus fines, es no obstante un ser profundamente auto-destructivo. Cuando la posesión se ve completada, el protagonista se ve sometido a una ira ciega, irracional, que lo impulsa a una entrega rabiosa a su causa. Grendel sabe que puede reencarnarse, y emplea a sus encarnaciones como *kamikazes*. Esa ira ciega que antes mencionaba le impide ser moral: su conducta transgrede la ley, la ética. Sus motivaciones acaban siempre en una orgía de sangre. No es extraño que al final de la saga, como en el llano de Salisbury, como en el Ragnarok nórdico, los dos enemigos se destruyan el uno al otro, incapaces de destacar física, moral o intelectualmente el uno sobre el otro. En las grandes tragedias nunca hay tablas.

Mención aparte merece el personaje de Tujiro, el vampiro Kabuki: como siempre, Wagner fusiona influencias y las destila en algo nuevo. Deja el conflicto inconcluso, y retira a este personaje en el segundo tercio de la historia, cuando la personalidad de Grendel va imponiéndose sobre la de Christine: a Grendel le importan bien poco las motivaciones por las cuales Christine se coloca el traje ritual. Tujiro, no obstante, se destaca como un personaje enormemente bien construído, con una mezcla de elegancia, sadismo, brutalidad y misticismo que le confiere una personalidad compleja y fascinante.

El resto de los personajes secundarios cobran importancia poco a poco: el ayudante de la bestia-policía pasará a un primer plano en la siguiente historia. La utilización del hijo de Christine no es gratuíta, ni sensiblera: se limita a actuar como catalizador de los acontecimientos. La amiga de Christine, a pesar de tener un papel virtualmente nulo en el desarrollo de los acontecimientos, es cuidadosamente descrita, en ese afán de Wagner de dotar de coherencia y densidad al argumento. Todos los actores de este drama Kabuki, por escasa que sea su aparición, están meticulosamente maquillados y disfrazados, para no desentonar con el primer plano de los actores principales.

IV. EL DIABLO AFORTUNADO

Conforme la saga de Grendel se ha ido desarrollando, Wagner ha ido demostrando su enorme ductilidad como narrador. La propia estructura de la serie propicia tratamientos totalmente dispares, en base a su premisa principal. Wagner, un autor que ha evolucionado rápidamente, ha demostrado inteligencia, coherencia y buen hacer. En el caso que nos ocupa (es difícil hablar de la colección en su conjunto, en vista de esa irregularidad estética y temática), Wagner comenzaba a destapar el tarro de las esencias. MAGE lo encontraba un tanto desacertado, carente de constancia, principiante. La miniserie de DEMON todavía acusaba cierta falta de ritmo, una tendencia al exceso literario, un dibujo apenas bosquejo del que sería después.



En este DEVIL'S LEGACY ya hay un ritmo casi perfecto, un tratamiento a conciencia de personajes y ambientes, un estilo narrativo definido, y una orientación en el tipo de trabajo. Es el Wagner que cabía esperar, dados sus pasos iniciales. Ese autor prácticamente desconocido entre nosotros, que a menudo sospecho se maquilla antes de salir a escena, es quizá uno de los más prometedores autores del *comic book* actual. Y digo prometedor porque, como siempre en los *States*, la consagración se produce a través del trabajo en las *majors*. En todo lo demás, es un autor completo. Y su personaje, Grendel, brilla en el panorama USA como una de las colecciones más originales, experimentales e interesantes de los últimos cinco años.

EL PROYECTO GRENDEL

Enrique Vela

El desarrollo del personaje de Grendel ha dependido como pocos de un concepto. Su evolución ha venido marcada por la idea que en cada etapa era considereda como su paradigma. A la hora de caracterizarlo, la narración y los narradores elegidos en cada caso y manera (no me refiero a la sucesión de artistas y autores sino a las voces de los personajes que cuentan la historia) han cambiado reflejando una mudanza del enfoque dado al personaje. La apuesta que se hizo desde un principio estaba ahí, en el interés de la idea de partida acerca de un personaje disfrazado, visualmente, por tanto, completamente en la tradición del género de superhombres, que aglutinaba toda maldad razonable pero por puro interés. No un arquetipo mefistofélico, no un loco, simplemente, *la otra* forma de vida. Lo necesario sin frontera moral. sin fantasía, dentro de la sociedad de consumo, con la hipocresía y la inteligencia que se le suponen.

Este planteamiento se puso en escena a través de breves inceptos de material narrativo destinados a complementar una cabecera que atraía ya cierto favor del público y algo más de la crítica. El autor de ambas producciones, **Matt Wagner**, desarrolló esa historieta suplente, libre de las obligaciones de captación de audiencia a lomos de MAGE, mediante un sofisticado dispositivo de imagen narrativa, texto tipográfico de apoyo e imagen denotativa, que, además de los valores estéticos que fue capaz de desplegar con él, se adaptaba muy bien al material que pretendía mostrar. En particular, era eficaz en lo que se refiere al punto de vista desde el cual la narración se presenta al lector. Utilizando el campo del texto tipográfico como la voz escrita a posteriori de un recopilador desconocido, un personaje como el que se estaba construyendo atesora fácilmente el misterio y el carácter que se atribuyen a ciertas encarnaciones del mal cuya existencia ha de admitirse como verosímil e, incluso, justificada.

En adelante, el proyecto Grendel continuaría teniendo vida gozando de la arena de una serie dedicada bajo ese extraño logotipo de origen semi-ignoto y significado oscuro. A remolque de este nuevo *"way of life"*, lo que había sido un personaje pasó a convertirse en un concepto. Al autor le quedaban suficientes hilos libres en la madeja para coronar una caracterización que, por misteriosa, podía utilizarse como ambigua. Sin desdeñar la considerable libertad que suponía tener muerto al primer Grendel, el mecanismo de la herencia se reveló fructífero ya que la vía por la que se transmitiría el derecho (que no sería sanguínea) constituía por sí sola un extenso campo de cultivo para la narración. A la par que originar una sucesión de series limitadas, la utilización de un mecanismo de transmisión sucesorio del carácter del Grendel permitía profundizar en la idea por el camino de la explicación de su origen en cada uno de los sucesores, aunando así el interés comercial con la curiosidad del creador. E inaugurando también una relación quizá demasiado estrecha entre el alcance difusivo de la serie y el ámbito de exploración del recién nacido concepto Grendel.

Al principio, convertirse en Grendel era una decisión que tomaba el protagonista de cada miniserie en un intento de marcar un terreno y mantener una independencia vilipendiada de continuo por el mundo exterior, *los otros*. Era necesario siempre una persona relacionada con el anterior Grendel, ya que este conocimiento permitía que la idea de adoptar tal actitud fuera tomando forma en su mente a medida que la injerencia de *los otros* se iba haciendo más inadmisible. Llegado un punto, el personaje comprendía por qué, dejaba de admitir su impotencia para vivir y adoptaba lo necesario. Pasaba a la clandestinidad y se convertía en un Grendel. Esta actitud, la única que la sociedad no tolera, le llevaba indefectiblemente a la muerte. La escenificación de este proceso constituyó el nudo narrativo de las primeras continuaciones y, en general, un punto de partida bastante fértil. De acuerdo a este esquema, la narración era presentada por el Grendel en ciernes y, durante el proceso, el juego planteado entre los restantes personjes dejaba entrever al lector, hacia el final del relato, la personalidad del próximo sucesor. En aquel momento, el original Grendel ya era novela gráfica, la serie tenía éxito y Matt Wagner ya no hacía prácticamente otra cosa.

Pero el monstruo de la continuidad regular pedía alimento y había que dárselo. La fórmula del escaparate para nuevos artistas que obtenían de esta forma su oportunidad en la *mainstream* permitiría a Wagner apechugar con el trabajo. Pero lo más difícil en

realidad era producir ideas y caracteres para el esquema planteado y, según la fama, la regularidad y la cifra de la fecha de ficción aumentaban dígito a dígito, Wagner fue aparcando a un lado las pinceladas que definían al Grendel como un ser atormentado que toma, en un momento dado, las riendas de su propia vida y, en el trueque, pierde el amparo de la ética y la legalidad desde la que ya no puede actuar más. Este planteamiento era original y potente, sobre todo porque la manera como se alcanzaba estaba muy sólidamente presentada, pero tenía una grieta por la que se podía colar el viejo círculo vicioso que lleva a que los "malos" con derecho a serlo empiezan de protagonistas y acaban de "buenos". Conocer las razones de un personaje nos lo acerca y, muchos autores, con la simpatía del lector de su lado, derivan poco a poco al personaje hacia el bando de los "buenos" y empiezan a presentarle como enemigos no a todos, no a los otros, sino a unos "malos" inventados para la ocasión. Y Wagner acabó colándose por esa grieta.

Con la infiltración de este insidioso planteamiento, las sucesivas encarnaciones del Grendel recibieron certificado de buena con-

ducta por el gastado método de la posesión por el maligno. En este supuesto, se permite al personaje el derecho de rebelión, pero la maldad de las acciones necesarias para llevarla a cabo descansa sobre las anchas espaldas del diablo, curioso personaje de muchas formas con una tradición ya larga de maldad, que *no necesita explicación psicológica alguna*. Grendel pasó así a convertirse en *"the Grendel persona"*, a hablar por cuadraditos de apoyo de distinto color y a posesionarse de los individuos que ya no tomaban la decisión de su vida, sino que simplemente canalizaban la entrada del íncubo alimentándolo con la emoción de la rabia, como si se tratase de una forma de vida inmaterial de un episodio de STAR TREK. La fuerza del personaje y la exploración de la psicología humana que suponía descubrirle razones para tomar los hábitos del Grendel fueron sustituídas por la radiofórmula del viaje ectoplásmico temporal.

No obstante esta evolución, que bajó notablemente el nivel de sorpresa que se podía esperar de ella y, con él, el interés por seguirla, la serie continuó contando con bien construidos guiones que hacían todavía hincapié en la descripción del proceso de evolución dentro del hombre, de manera que la presencia poseedora no llegabba a estar obsesivamente presente. Su desarrollo como serie de *comicbook* seguía seguramente ensanchándose en el ámbito comercial, abocando al autor a desarrollar sagas más largas con dibujantes más "trabajadores", a crear

un "propio" mundo global de ficción para los siglos venideros con su correspondiente presencia diabólica.

A la par que se fueron agotando los títulos equívocos con la palabra *devil* en su interior, se esfumaron las ideas originales de la serie y Wagner comenzó un nada sugerente deambular por los géneros: *thrillers* políticos, relatos de vampiros y odiseas de control macroeconómico, centrándose en la buena construcción del género en gestación y abandonando uno de sus personajes más acertados, hasta el punto de hacerle encarnarse sucesivamente en un psicópata disminuído y un ejecutivo agresivo con intenciones políticas redentoras. En la saga final, aparecía ya asociado al título de GrendelKhan, identificado con el mundo, al que ya Wagner era incapaz de ver como el espacio vital de la agresión, de *los otros*. Grendel caía despojado de la última prerrogativa asociada a su creación e indisociable de su estigma, la muerte violenta

Estos últimos recursos (la serie afortunadamente no siguió después) puestos en juego por Wagner se revelan nada más que como útiles mecanismos para construir personajes sobre los que no hay que investigar, a los que no es necesario hacer que hablen y se expresen para que funcionen. Por supuesto, su nivel de funcionamiento es más bajo (mucho más bajo) pero se construyen deprisa y cumplen los imperativos de la producción. Ello nos deja, por fin, privados de la voz y la expresión del propio Wagner como escritor, si ya además estaba ausente como artista. Y también borra del mapa de los personajes de cómic uno de los más originales y atractivos para recordarnos, una vez más, que en esta sociedad no hay *otro* camino, no se da *la otra* forma de vida.

MAGE: THE HERO REVISITED

(Algunas impresiones)

F. Naranjo

ANTES

Te gustará Cortázar, seguro. El tiempo fluye, queda atrapado entre las palabras, juega, se torna río, lago, arquitectura de aromas y miradas, pura cadenciosa sugerencia que rasca y rasga y arranca la piel.

Así se abría hace ya algunos años mi artículo sobre MAGE, obra sorprendente y fluída, fresca, inteligente. Aún era yo, creo, librero. Me alimentaba de bocadillos y cervezas, corría de un lado a otro como alma que lleva el diablo. Incluso recibía cartas de admiradores. Aquel número 14 de URICH no llegó a ver la luz, y mi precioso texto aleatorio lleno de despropósitos y hasta pretensiones quedó para siempre en el limbo de lo no publicado (debo decir que afortunadamente, una vez repasado hoy con frialdad y ánimo depredador). Eran otros tiempos, a uno se le empezaba a subir algún que otro aire a la cabeza (a pesar de); era otro URICH, también.

No ha cambiado, sin embargo, la curiosa situación del objeto del artículo, **Matt Wagner**, gran ignorado. Pese a sus últimos escarceos con DC (una portada aquí, un SANDMAN allá, por no hablar del célebre *crossover* o de los rumores en torno a proyectos secretos con **Gaiman**), cuando se escribe sobre las estrellas de la Historieta USA tiende a no mencionársele, no sé si por ignorancia o por un puro no saber dónde pueda encajar, bajo qué cómoda etiqueta. Como entonces.

Hice, no sé si lo he dicho, pretendí hacer, un artículo a ráfagas, más interesado en esbozar ideas acaso confusas que en dar una impresión fácil del autor. Un artículo lleno de reflexiones casuales y citas (claro), aleatorio en su orden de lectura. Pretendí, digo. El tiempo ha demostrado lo poco que sobre Wagner sabía, y no por falta de información (que también). Más bien no sabía ver de verdad lo que estaba haciendo: su sorprendente tratamiento de lo mágico me parecía lo más relevante de su obra; uno relee ahora y ve con claridad, respira la frescura de planteamientos, disfruta con personajes tiernos y cercanos.

Tenéis, pues, otro artículo de ráfagas, repleto de sensaciones y reflexiones, de dudas. Un intento más de explicar qué es para mí la Historieta partiendo del trabajo de un señor que la lleva en la sangre.

UNO.

– Pero tú sabes que ese zapato no es antiquísimo, Munia. Ni esas pistola tiene nada que ver con Napoleón... -le decía su padre de vez en cuando, porque no quería que fuese una mentirosa.
- Que ya, papá, pero si no invento me aburro.

MUNIA Y LOS HALLAZGOS.
Asun Balzola.

DOS.

Nadie se acuerda de Matt Wagner (¿lo he dicho ya? Nunca lo bastante), fabulador de lo oscuro, manipulador de lo mágico, lo negro, lo diabólico, lo onírico (y también, oh sorpresa, de lo cotidiano). Creador de ese sueño denso y jovial que es MAGE, de esa pesadilla de resonancias teatrales que es GRENDEL, de ese enigmático, complejo acertijo que es DEMON. Más allá de pirotecnias gráficas y efectismos adrenalínicos, lejos de la rígida arquitectura de un **Moore** (más cerca acaso de otros ingleses, o incluso de **Sim**), sus fuentes son otras: el maestro **Eisner**, lo oriental (nuevamente Japón, aunque suene oportunista), la literatura más que el cine, el teatro un poco (esa economía de personajes, ese utilizar la ciudad a manera de vacío y solitario escenario anónimo, ese primer Grendel de aspecto y elegancia de mimo, esos magistrales diálogos). Y la introspección, la mirada

interior. Son sus sueños y pesadillas los que sobre el papel cobran vida, su visión del mundo la que nos muestra. Sus personajes son todos símbolos quizá eternos, pero no por ello son menos personales y cercanos, menos queridos (todos un poco él mismo, un poco nosotros mismos también). Carne de su carne y sangre de su sangre. Es el fabulista

amable y tranquilo, de producción lenta y cuidadosa (concienzuda, responsable); el hacedor de sueños, el narrador de mitos.

(Nadie, nadie se acordaba de él, y entró Batman en escena. Pero eso, supongo, es otra historia.)

TRES.

Se quejaba **Yeats** en alguna parte de la oscuridad del folklore escocés, sus fantasmas terribles, sus duendes malignos y sanguinarios. Prefería con mucho el buen tono de los irlandeses, el humor y la jovialidad de sus trasgos y hadas, la alegría de su Gente Pequeña. Y de nuevo acude Wagner a la memoria, el mago ocultándose en la red de

cajeros automáticos, el bate-excalibur, mil guiños cómplices desde las cuidadosas viñetas. El humor tiñe toda la saga (de verde, naturalmente), incluso en pequeños detalles como el nombre del casino donde la maldad mora (Stix, Estigia, la legendaria laguna que separaba nuestro mundo del de ultratumba), o ese enigmático motorista de poblada cornamenta que aparece un instante apenas al final y que, pese a lo dicho, es una de las imágenes más desasosegantes que recuerdo haber visto nunca en las páginas de una historieta (¿Satán, tal vez? ¿El propio Caronte, conduciendo hacia abajo las almas de los condenados, abajo, abajo hasta el mismo Infierno?).

(Imágenes poderosas, espectacularidad tensa, contenida: ese dragón camuflado que fríe a un decidido, firme Sean): ciertos dibujantes de moda emularían el lado malo de **Spielberg**, con fulgurantes acrílicos e impactantes hermosuras a doble página ilegibles e inútiles, fuera de lugar. Como un PEDRO PARAMO rodado en colores pastel y con lucecitas ET y sanguinolientos espectros en lugar del gris, árido poema desesperado de horizontes polvorientos y seca, negra belleza Wagner es más Eisner, atento al detalle, a la expresión de los rostros, a la emoción del gesto, del encuadre. Atento a la construcción creíble, natural del personaje: pocos diálogos como los suyos, fluídos y frescos, libres. Pocos personajes tan enteros y definidos, tan reales (no merced al viejo esquema listo-bruto-tonta-malo, tan querido de tantos. Formas de hablar, formas de pensar, de moverse, gestos, reacciones; todo como arrancado de la calle, todo real Emociones).

CUATRO.

- ¡Hoy -anunció sin preámbulos-, combatiré delante de vosotros, durante diez asaltos de tres minutos, con vigor y firmeza, contra el diablo!

De la multitud se elevó un murmullo de incredulidad.

- ¡No os riáis! -bramó el cura-. ¡Los que no me crean, que miren!

Hizo una señal y apareción el sacristán en medio de un fogonazo, despidiendo un fuerte olor a azufre.

- Hace ocho días -anunció el cura- descubrí lo siguiente: mi sacristán era el diablo.

El sacristán escupió con desidia una llamarada bastante grande

(...) El cura estaba pálido y esbozó la señal de la cruz. El sacristán protestó:

- ¡Nada de golpes bajos antes de empezar, eh padre!

EL ARRANCACORAZONES
Boris Vian.

CINCO.

Quisiera saber cómo piensa Wagner, cómo se siente a sí mismo esas tardes grises y húmedas en que se entregue al placer del puro crear (placer húmedo y gris también), imaginar juegos y sueños nuevos para sus personajes. Cómo ocurrió el eludir el mimético oportunismo artúrico (pienso en **Barr**) y transformar el fácil drama conyugal en pura aventura interna de un protagonista escéptico que es seguramente el propio autor. ¿Qué química misteriosa funciona en su interior cuando convierte a la negrita encantadora Edsel en la Dama del Lago, guardiana eterna de la mágica Excalibur, desechando la fácil

transmigración de Ginebra? ¿En quién, qué piensa cuando piensa un Merlín golfo y travieso, cínico y tramposo como nunca (lo más cercano está en **Boorman**, y se queda a muchas millas de distancia)? ¿Es él mismo quien habla por boca de Kevin en las primeras planchas, cuando se declara solitario y bordeando el absoluto abismo? ¿Es su escepticismo el de su personaje? Seguramente *sí*, como son también suyas la fidelidad de Edsel y la inseguridad de Sean.

(Escepticismo en Kevin, no creerlo ni aún viéndolo pero dejarse llevar por la riada de los hechos, no nadar contra corriente, mirar desde su fría incredulidad cómo el mundo se mueve, oscila, cambia, se derrumba. ¿Nunca te sentiste así, mudo testigo, mero huir hacia delante sin pensar, sin buscar opciones, puro dejarse llevar en un mundo loco pero dejemos que bailen, bailemos incluso, incapaz de todo excepto inútil observar, inútil, inutil callar corriente abajo aferrado a quién sabe qué falso, vacío tronco, quizá la esperanza de que pronto, algún día?).

SEIS

(Pero habría que pararse a respirar, mirar alrededor, definir, aquilatar términos. Un ejemplo: hablo de personajes reales, cercanos, y no quiero decir en realidad gente con la que uno vaya a tropezarse por la calle. Pienso en la última película de **Rudolph**, una conversación con Mª Jesús: fallos quizá de guión, una suerte de inconsistencia a la hora de resolver la trama, un no saber qué hacer al final. Pero los personajes, siempre torpes y tiernos al borde de cierta cómica desesperación... Tan reales como los que desfilan por las páginas de LOVE & ROCKETS o como el mismísimo León Doderlin, poeta maldito.

Para irnos entendiendo.

SIETE.

La diferencia entre un loco y un piantado está en que el loco tiende a creerse cuerdo mientras que el piantado, sin reflexionar sistemáticamente en la cosa, siente que los cuerdos son demasiado almácigo simétrico y reloj suizo, (...) y así sucede que mientras todo el mundo frena el auto cuando ve la luz roja, él aprieta el acelerador y Dios te libre.

LA VUELTA AL DIA EN 80 MUNDOS.
J. Cortázar.

OCHO.

Pero uno se pregunta, ¿quién, fuera de **aquel país**, puede hoy tomarse en serio esto de los héroes, *discovered* o no? Probablemente el 50% del éxito del Batman de **Miller** estriba en su poner en tela de juicio la supervivencia de lo heróico en el mundo de hoy. O de una forma de heroísmo, al menos. Miller cuestionó una figura mítica cuyo claro desfase amenazaba con hundirla en el ridículo de lo *Kitsch*. Y de repente todos los héroes de por allí son terribles y oscuros, peligrosos, enfermos. (La parodia, arma eficacísima en manos de Wagner, vendría después.) Y el publico, feliz y adultísimo ya, traga.

(Por aquí ha pasado algo similar, pero a otra escala. Porque nuestros héroes nunca fueron tan en serio, en el fondo, nunca pretendieron hacerse particularmente creíbles. Y gentes como **Yann** y toda su cohorte de seguidores han tomado como base la parodia y el pastiche para dinamitar viejos esquemas y renovar la arquitectura clásica de la aventura francobelga, consiguiendo obras verdaderamente eficaces y hermosas.)

El héroe, en fin, el héroe. Que su análisis (¿?) se considere hoy día buen tema para una obra de creación sólo es entendible (que no comprensible, cuidado) en el país del **Desfile de la Victoria**, ya sabéis. Sobre los **infieles**. El país del **Nuevo Orden. Mundial**, no lo olvidemos

DESPUES

MAGE. Obra básica, hermosa. Que no habla, tal vez, de esa bruja emblemática de antaño que anda hoy con su nuevo aire entre místico y pajarero al borde yo qué sé de dónde o qué. Ni tampoco de la risueña bomberilla que conduce ahora en suicida depende qué noches. Ni de ánimas al amor de la lumbre, ni de monsieur Hire, ni de la Maga y Oliveira enredando piolines en un París mítico, de opereta casi. Aunque también. Magia, al fin y al cabo. Verde o de cualquier otro color. La que palpita dentro, en el corazón, en la conciencia.

Magia, en fin.

CALIENTA PERO NO QUEMA

David Muñoz

Recuerdo el año 87, DARK KNIGHT, DEMON, WATCHMEN... Por aquel entonces todos éramos pululantes. Luego algunos conseguimos trabajo, casi todos en cosas relacionadas con los tebeos, pero la mayoría siguieron ejerciendo.

EL librero desconocido

I.

En su momento, la lectura de esta miniserie de cuatro números me produjo una tremenda decepción. Decepción, porque me habían hablado mucho y bien de su autor, **Matt Wagner,** y uno, que suele pecar de ingenuo, esperaba encontrar en DEMON tintes de obra maestra.

Han pasado tres años y, quizá porque últimamente no caen en mi mano más que mediocridades ilegibles (o porque he contraído el *Síndrome Buendía*, quién sabe), mi reencuentro con DEMON no ha podido ser más grato.

Inciso: Antes del "grato reencuentro" había otro artículo. Empezaba así:

"Tarde de verano, lectura apresurada de los comics recien comprados de camino a casa, decepción, comienza a llover..."

Un milagro de yuxtaposición y poesía. Dejemos paso a la vulgaridad.

II.

Trabajar con otra gente puede ser un sueño o una pesadilla. (...) Lo malo es no poder comunicarte con quien estás trabajando (...) y no me comuniqué en absoluto con Art Nichols, y sólo un poco con Sam Keith.

Matt Wagner
en ARK nº 25

III.

Aquellos más amigos de la exactitud, del dato obsesivo, habrán notado que DEMON formó parte del reajuste de cara a los Noventa que sufrió buena parte de los personajes clásicos de la D.C. Comics allá por 1985.

Con DEMON se pretendía aprovechar el interés despertado por los elementos más terroríficos de la casa en el lector USamericano a raiz de la excelente etapa de **Alan Moore** en SWAMP THING; colección en la que el inglés presentó de nuevo en sociedad al demonio Etrigan, personaje errabundo donde los haya, que -como verdadera alma en penavagaba por los confines del Universo D.C. desde el temprano cierre de su primera etapa (escrita y dibujada por **Jack Kirby**) en 1973. Y para la tarea se eligió a Matt Wagner, por entonces un joven autor que desde las páginas de MAGE, y a pesar de sus evidentes limitaciones como dibujante, apuntaba dotes de gran narrador.

Así, tras multitud de problemas -las tintas llevadas a cabo por **Rich Rankin** fueron consideradas inapropiadas por D.C. y el trabajo del filipino **Alfredo Alcala** no fue del gusto de Wagner- y dos años después de la fecha prevista inicialmente para su publicación, aparecía DEMON, con resultados más bien desiguales, bajo la firma del tandem Matt Wagner/Art Nichols.

IV.

Etrigan es sólo un joven demonio airado. Yo le considero un adolescente. Atrapado en una cáscara humana durante quinientos o seiscientos años. (...) Es un jodido loco.

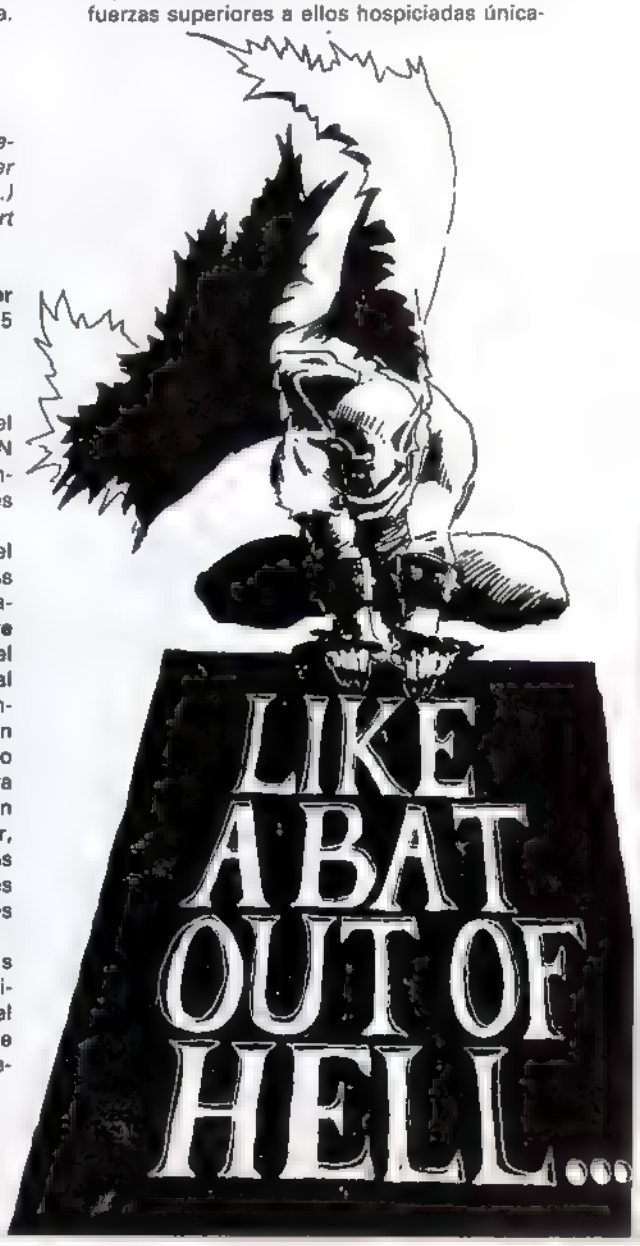
Matt Wagner
en AMAZING HEROES nº 93

Etrigan no duerme. Ha estado despierto como el resto de nosotros desde su concepción. Continuamente alerta. (...) Infinitamente paciente, absolutamente voraz. No, no puedes imaginar el éxtasis de semejante intensidad.

Bellal
en DEMON nº 4

V.

Matt Wagner es muy amigo de los personajes "paleles": seres dominados por la rabia o por su estupidez que caen en manos de fuerzas superiores a ellos hospiciadas única-



mente por su debilidad.

En DEMON nos encontramos con un Jason Blood (morada involuntaria del demonio Etrigan, a su vez prisionero del deseo del Mago Merlin) deprimido y solitario que vaga por las ruinas del castillo de Tintagel en pleno "viaje" metafísico. La irrupción en escena de su novia Glenda, y el hallazgo de una imagen del demonio Belial en un volumen medieval con un parecido sorprendente a Etrigan, se convierten en detonantes de la acción; una acción a medio camino entre el viaje iniciático y lo puramente detectivesco.

Pero es la incapacidad de Matchstick, digo, Wagner, para ir más allá de estas premisas en principio interesantes donde reside la mayor debilidad de DEMON.

Comentaba hace poco con un amigo que la madurez de un escritor (o de un guionista) se aprecia no en su sentido del ritmo, ni en el dominio de complejas construcciones gramaticales, ni siquiera en su uso de un léxico más o menos rico -rutinas todas que el tiempo y la práctica enseñan-, sino en su capacidad para hacer creíbles las reacciones emocionales de sus personajes y la compleja red que se teje alrededor de ellas.

En DEMON sólo hay un personaje que nos resulte remotamente creíble y, paradójicamente, es Etrigan, demonio del infierno que, para colmo, gusta de hablar en un verso construido a base de rimas bañadas de humor negro.

Mientras tanto, Jason Blood mantiene el rostro imperturbable (o casi) a lo largo de los cuatro números, y su novia Glenda (muy lejos de su alter ego del 73, una comparsa asustadiza) no se ablanda ni tras pasar cinco días en el Infierno prisionera del infame Belial.

Merlín, convertido en un viejo chocheante, es más accesible en su imbecilidad que la relación que, presumiblemente, mantienen Jason y Glenda, resuelta por Wagner a base de frases cortantes y actitudes distantes; no hay carne, no hay emoción (¿Lobotomía, algún problema sexual sigilósamente guardado?).

Algunos argumentarán -y quizá con razón, algo de eso hay- que buena parte del aspecto seco e inexpresivo de los personajes de DEMON se debe al gusto anteriormente citado de Wagner por ese tipo de personajes, combinado con sus lápices de dibujante inexperto y las tintas del nefasto Nichols.

Pero hay una escena cuya resolución me hace tender más hacia aquello del autor novato que todavía no domina ni los recursos del medio ni los suyos propios. Y es que, por mucho que nos hayamos acostumbrado a la trivialización de la muerte, habitual en el grueso de los tebeos superheróicos (y en el cine y la televisión, que no estamos solos en esto) donde morir carece de importancia -o al menos de consecuencias realmente trágicas-, y por muy duro e impertubable que fuera el caracter de Jason Blood, observar la muerte de tu mejor amigo devorado por un demonio amarillo de dos metros y a los diez minutos estar como nuevo traspasa la fina linea que muchas veces separa lo increíble de lo supinamente estúpido.

Por supuesto, las respuestas que Jason Blood encuentra no son las que deseaba encontrar. ¿O qué esperaban del creador de Grendel?

Sin el demonio que anida en su alma, es una cáscara vacía sin rumbo ni dirección, una marioneta sin hilos.

VI.

Por supuesto, también hay en DEMON cosas positivas: la historia es inteligente, se lee bien, el diálogo entre el Merlín prisionero y el Belial torturador tiene momentos realmente brillantes, y de vez en cuando el transcurrir de la historia sorprende (sobre todo con ese final ambiguo y tragicómico).

Además, Wagner resiste continuamente la tentación de elevar las referencias al rico mundo artúrico más allá de un discreto segundo plano, con lo que, como consecuencia, hay en DEMON más Kirby que Malory. Afortunadamente, claro; imagínense el tebeo pretencioso que hubiera resultado de otra manera.

VII.

Detalles: seguro que es sabido por todos aquello de que el aspecto de Etrigan está calcadito de una máscara que se hacía el Príncipe Valiente de **Foster** en su primera etapa; y lo que se parece el Demon de Wagner al de **Michael Golden**; y que han pasado cuatro años desde que se publicó esta serie y todavía no se le ha visto el pelo por aquí (lo cual es comprensible; tiemblo imaginando lo que podría depararnos el talento de **Henry Bridges** traduciendo las rimas de Etrigan); y que hay otra serie nueva, ésta vez de periodicidad mensual y duración ilimitada, con un Demon más violento y mucho menos inteligente, con guión de **Alan Grant**, y que probablemente sí que verá la luz por aquí, y...

VII.

De verdad, me gustaba más aquello de los tebeos, el puente y la lluvia...

QUERIDA ANA

F. Naranjo

(...)

Supongo que tienes razón. Es más, estoy casi convencido de ello. Uno tiende siempre a confiar demasiado en quien parece que se lo ha ganado, pero hace falta estar ciego para no verlo (no es ya el síndrome de **Miller**). Sería demasiado bonito: una sociedad homosexual, un protagonista homosexual... ¿Cuál es la peripecia, preguntas, pregunto yo también, cuál puede ser la trama sino la *educación sentimental* del protagonista? Una sociedad distópica, con clases férreamente distanciadas, manipulación genética, una suerte de *brave new world* en el que la norma de conducta sexual **impuesta** es la homosexualidad. Un personaje confuso, lleno de dudas, sensible y curioso. Una mujer del mundo inferior que aparece de pronto y le tienta con la manzana del conocimiento (el pasado, saber el cómo y por qué del mundo... el viejo pecado). Cualquiera puede adivinar por dónde van a ir los tiros.

O, en otras palabras, que los siguientes capítulos analizarán la sociedad autoritaria con todo lujo de detalles (mecanismos represivos, tradiciones, estructuras de relación, dogmas, vida cotidiana), desarrollarán los personajes y sus interdependencias, sus ilusiones, sus miserias (por cierto, no parece que te hayas fijado en que el más desdibujado y vacío, el más figurón, es el compañero del protagonista, no sé si porque **Wagner** no quiere entrar de lleno en una relación de verdad amorosa, porque no sabe o bien porque no se atreve; no olvidemos que ni el lesbianismo, que dicen los listos que es más estético, está tan mal visto y es de tan mal gusto como la homosexualidad masculina; si no se hace en el cine y apenas en la literatura, ¿cómo van a hacerlo en un tebeo?). Seguirá, claro, la progresiva iluminación del protagonista, su despertar a una nueva forma de ver la vida, de verse a sí mismo, merced a su relación cada vez más profunda con la guapa muchacha portadora del fruto del bien y del mal, que le llevará de la mano por el extraño, *bizarro* dominio de lo prohibido. Puede que vivan una bonita historia de amor. Incluso follarán (con perdón), y hasta puede que engendren un hijo. Como antes de los tanques genéticos y los juegos aéreos.

Y habrá sus implicaciones políticas, como bien dices (aunque no tan duras como debieran, pero no se pueden pedir peras a un olmo nacido al fin y al cabo ya sabemos dónde), y quedará tal vez al descubierto el maniqueísmo fascista del que impone normas de conducta, del que proscribe lo que no se ajuste a su estrecha, estrecha regla.

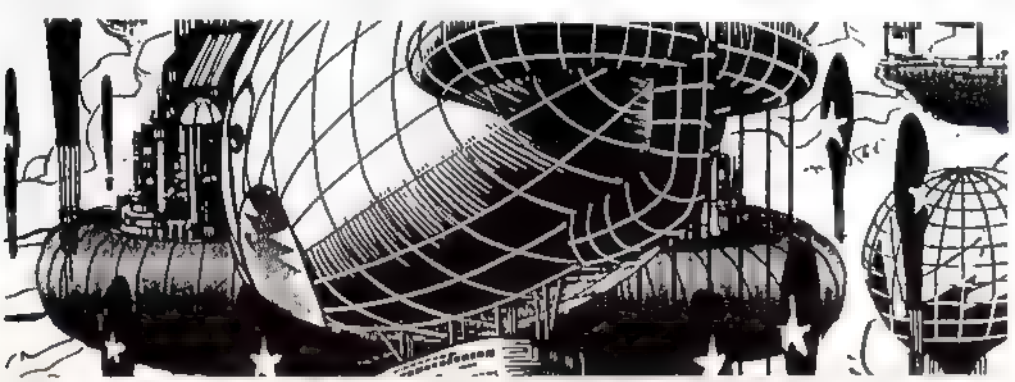
Y todo tendrá ese tufillo inevitable que tan bien me explicabas en las Ramblas mientras aquella señora zarrapastrosa y agria se dedicaba a lanzar improperios a los que no le daban una limosna razonable. (A propósito, menudo ladrillo de Salón el de este año. No suelo ir a este tipo de ferias multitudinarias, pero esta vez se me han quitado las ganas hasta de hablar de tebeos para los próximos diez o doce meses. Y encima asediados por los lobos como íbamos, con todo tipo de lampreas y espongiarios varios persiguiéndonos casi hasta la ducha. Menos mal que al menos conocimos a **Juan Carlos** y a **Jordi**, ambos de la competencia pero los dos gente sana y maja. Y a **Martín**, gran tipo. Lo único salvable del viaje. Bueno, y algunos ratos Y verte a tí, claro, charlar de los viejos tiempos. Una pena que tuvieras tan poco tiempo para quedarte. Ya te escribiré más a fondo cuando lea lo último que me pasaste.)

(...) Afortunadamente, Wagner sigue siendo quien era (no como otros), a pesar de posters para MARVEL y Terminators insólitos. Y THE AERIALIST (EL AERÓSTATA, homenajeando a **Carlos**), no me lo puedes negar, tiene su impronta inconfundible: la preocupación por lo narrativo, un grafismo cada vez más sintético y más influenciado por lo japonés, las ideas sorprendentes y una innegable valentía a la hora de afrontar cada nuevo proyecto. Porque le hubiera sido muy fácil canibalizar cualquier 1984 o similar (El **Huxley** que antes mencionaba), pero ha optado por crear hermosas e impresionantes visiones de su propia distopía, imágenes irrepetibles. (Y hay además besos con lengua, una felación... y son hombres, luchadores, y ya sabes que no vive en un país exactamente abierto a la libre expresión artística.)

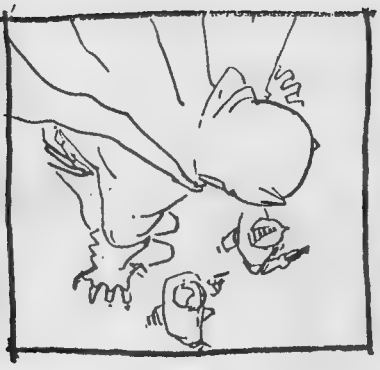
No es, en suma, la obra en sí lo que yo criticaría (soy menos radical que tú, en el fondo). Está, sí, ese tufo molesto y desgradable tan propio de ese país *tan líder* hoy, pero yo no hubiera escrito un guión muy diferente (de planteamientos, no nos echemos flores ahora), quizá ni tú misma. La valentía de Wagner se me antoja demasiado gratuita, por decirlo así, como para que se trate todo de una mera excusa para encajar el discurso moralista al final de la aventura. Digamos que se ha metido en un terreno peligroso del que a lo mejor no puede o no sabe salir. De momento, a mí me vale lo que está haciendo, y espero con fruición e impaciencia cada nueva entrega. Puede que no sea su obra cumbre, pero sin duda es lo más fresco que uno puede leer últimamente (con THE JAM retrasándose una vez más y BURGLAR BILL en paradero desconocido, a uno apenas le quedan los CHALLENGERS y algunas cosas de **Gaiman**, de **Moore**).

Besos a Patricia. Puedes decirle que , si hay suerte, no acabará el año sin que sepa cómo terminan las aventuras de Plink y *"ese perrillo tan gordo y tan simpático"*.

Un abrazo. Muchos besos de Mª Jesús.



BATMAN & GRENDEL: BOCETOS



EL INTRUSO

¿PERO LO DE LA MANZANA... CUANDO SALE?

A. Villarrubia

En la ciudad de Nottingham, hay un barrio que se llama Sherwood, en recuerdo del bosque que un día ocupó ese terreno. Allí, se levanta una estatua dedicada a Robin Hood. El arquero lleva su ropa tradicional: librea verde, gorro con pluma de colibrí y abarcas puntiagudas (cualquier parecido con el Príncipe Barin es pura coincidencia). Y, en un alarde de imaginación, sostiene entre sus manos un arco listo para disparar (*). Cuando yo la vi, alguien le había arrancado la cuerda al arco y le había dado la vuelta... que es, poco más o menos, lo que ha sucedido en ROBIN HOOD, PRINCIPE DE LOS LADRONES

El personaje de las baladas, Robin Fitzooth, hijo del Barón de Locksey, era un caradura que, escapando de los acreedores, maridos y padres irritados y cosas semejantes, se echó al monte -quiero decir al bosque-, adoptó el nombre de un diablillo (Robin Hood) y se rodeó de una pandilla de forajidos conocidos como Los Alegres Compañeros. Una vez instalado, se dedicó a robar a los ricos para repartir el botín entre los pobres, a matar solamente en defensa propia, a derrochar el ingenio en sus golpes y a burlarse de todo el mundo, empezando por sí mismo. Fue tan popular que **Shakespeare** le dedicó una obra que, hoy en día, se ha perdido.

Ahora bien, que la historia fuese lo bastante buena para Shakespeare no quiere decir que sea lo bastante buena para el Hollywood actual, y la leyenda, como se dice en estos casos, ha sido "modificada".

No sé si es que **Bruce Willis** tenía otros compromisos o si es que el productor no estaba dispuesto a promocionar ideas antisociales, pero la cosa es que Robin Hood, lejos de ser un pícaro burlón, es... **Kevin Costner**. Costner aborda el papel sin renunciar a la rutina que le ha convertido en una estrella (*"no soy nada más que un hombre normal en circunstancias extraordinarias"*, etc.) y consigue recordar al Sonny Crocket de **Don Johnson**. De hecho, hay una escena en la que se carga a seis o siete malos en menos segundos, a la que sólo le haría falta un poco de cámara lenta y la banda sonora de *Aor* grandilocuente para convertir la película en CORRUPCION EN NOTTINGHAM (**).

Además, los guionistas han introducido un nuevo personaje: Azim, el amigo musulmán de Robin. Robin le salvó la vida durante la Cruzada y Azim se ve obligado por su religión a seguir a Robin hasta que pueda devolverle el favor. Lo que es sin duda una noticia de interés para seiscientos millones de musulmanes. Al margen de esto, Azim es, en la práctica, un superhéroe, y para representar el papel han elegido un actor negro. Y uno se ve obligado a preguntarse por qué no un actor árabe. ¿No será para lograr que el público negro americano se interese por la película sin importar lo inverosímil del método? (¿Por qué no darle a Robin un amigo procedente de la misteriosa Cathay, que fuese, por supuesto, experto en artes marciales? Si empezamos por este camino, las posibilidades son infinitas).

Morgan Freeman interpreta el papel como una especie de hermano mayor de Robin Hood, cuyas andanzas mitad le preocupan, mitad le hacen gracia.

Esto, junto a la manera en que la pareja Azim/Robin ocupa la pantalla la mayor parte del tiempo (mucho más que la pareja Robin/Marian), le da a la película un tono inconfundible de ARCO LETAL.

La ambientación merece una mención especial. Los productores no han reparado en gastos para proporcionar a los protagonistas un vestuario que reproduce cuidadosamente el Londres de 1.980 y que el Ballet de Spandau habría estado orgulloso de lucir al principio de su carrera.

ROBIN HOOD EL MAGNIFICO, la película rival inglesa, en lugar de efectos especiales y un montón de dinero, tiene actores (destaca **Patrick Bergin**), una ambientación histórica impecable, unos diálogos moderadamente ingeniosos *("los impuestos están para que unos los odien y otros los gasten")* y un argumento que trata sobre Robin Hood.

Sin ser ninguna maravilla (se notan las prisas y la falta de dinero), está bien. Es algo más que una montaña rusa que se olvida nada más salir del cine (***).

Hay un par de ideas en el guion (las razones de Marian para casarse y el permitir que el malo tenga motivos para actuar como lo hace) que le dan una verosimilitud y una profundidad que quedan fuera del alcance de la superproducción norteamericana.

De todos modos, da igual. No se puede satisfacer a todo el mundo y cada cual tiene su queja. La mía es que en ninguna de las dos versiones salga Robin Hood ganando de incógnito el concurso de arquería *("¡Sólo un hombre maneja el arco de esa manera! ¡Detenedle!)*.

Otros, como el espectador cuya queja da título a esta nota, echarán a faltar el incidente de la famosa manzana. Y, como la película termina en boda (en los dos casos), pensarán que es en la segunda parte donde dispara a una manzana colocada sobre la cabeza de su hijo... ¿Quien soy yo para contradecirles?

(*) *Supongo que para permitir a la gente distinguirlo de Guillermo Tell, quien, a pesar de EL HALCON Y LA FLECHA, empleaba una ballesta*

(**) *Que a los malos -el Sheriff y su primo- sólo les falte el acento colombiano para parecer miembros del cártel de Medellín hace bien poco para disipar esta impresión.*

(***) *El mejor Robin Hood de todos los tiempos sigue siendo el del Pato Lucas (versión Chuck Jones)*

RES ÑAS

TWILIGHT
H. Chaykin/J.L. García López/S. Oliff/B. Bruzenak

Resulta difícil imaginar a alguien escribiendo *space-opera* inteligente. En mi diccionario particular ambos términos son antónimos, y aún no he encontrado esa excepción que no haría sino confirmar la regla. Lo más cercano es, sin duda (y sin contar al **Benford** de SUDARIO DE ESTRELLAS, que es y no es o así), este nuevo demoledor **Chaykin** que otra vez nos ofrece D C.

Probablemente muchos critiquillos (a sueldo o no) hablen y no paren de cómo el autor pone en tela de juicio no tanto la concepción del héroe como su existencia misma. Incluso habrá quien hable de despiadados ataques a los *media* capaces de crear y destruir mitos como si nada para un público necesitado, por qué no, de modelos, de líderes, de santos.

Todo esto lo dirán, supongo, otros. Algunos. Los más listos. Nosotros los tontos nos quedaremos en el trabajo gráfico de un **García López** gigantesco (por fin un señor que sí sabe dibujar de verdad), y un **Bruzenak** imaginativo y ya imprescindible. Señalaremos también la mala leche del guionista que da la vuelta a la tortilla por el mero placer de hacerlo, sin más razón que demostrar que puede hacerse. Y repetiremos una vez más cómo el acercamiento de **Chaykin** a su trabajo es siempre desde una fructífera actitud paródica (y ahí tenemos a **Sim, Baker** o **Morrison,** miembros de honor del mismo club), actitud que se deja desear mucho en su peor material (pienso en esas últimas adaptaciones de **Leiber** para EPIC, cuatro volúmenes que ni el trabajo siempre elegante de **Mignola** pudo salvar). O, en otras palabras, que el bueno de Howard vuelve a reírse un poco de los tópicos (y del público) construyendo una historia más compleja que la media, con cuatro detalles poco habituales y su particular modo de narración fragmentario que tanto marea a *X-adictos* y otras malas hierbas. Y con muchos, muchos textos: de apoyo, de diálogo... Todos frescos e inteligentes, todos aportando algo a la progresión de la trama. Todos creíbles y característicos. Todos voces individuales.

A nosotros, en fin nos gusta. Más y por otras razones que a los demás, pero no por ello dejamos, claro, de recomendarlo. Fervientemente.

Francisco Naranjo

MENTALMAN
Anthony Rodher / Joan Boix

Historieta chocante, estilizada y multiforme, **MENTALMAN** impresiona por ser una obra inabarcable desde un punto de vista crítico y cuyo mero intento de análisis (que agotaría por sí solo páginas y páginas de este boletín, arrastrando consigo la salud psíquica del redactor encargado) obliga a asumir su talante rupturista, descolgado de modas y tendencias. Sirva, pues, esta breve reseña tan solo como ditirámbico aviso al lector impudoroso y *todo terreno,* de que se halla ante una pieza tremenda, de abrumadora fuerza narrativa y lenguaje vigoroso, en la cual los autores se han vaciado, exprimiendo al máximo su talento creativo. Muchos se sentirán superados por esta *Opera Magna,* intelectualmente agotadora, pero, de seguro, otros tantos se dejarán remolcar por su delirante huracán de apasionada imaginación. Desde ya, comic de culto.

Antonio Trashorras

Calma, células. Tranquilidad, moléculas de mi cuerpo. Serenidad, ondas cerebrales grises. Ya hicisteis vuestro trabajo, con energía. Ahora es preciso que os silenciéis

LAS ALAS CALMAS
Felipe Hernández Cava / Federico Del Barrio

Había empezado a nevar sobre Madrid. Era como si la ciudad quisiera ocultar su verdadera cara. Y yo, como Morfeo, me movía por ella sin hacer ruido... evitando despertarla.

¿Qué es un guionista?. Ante todo (y en el sentido más tradicional del término, un individuo que organiza, lima, juguetea con las piezas de una historia dada hasta crear una construcción dramática cuyo valor no se encuentra en la mera anécdota argumental *(lo que ocurre)* sino más allá, en el modo en que se halla estructurada *(como se cuenta);* de ahí que un buen guionista tanto puede tener de artista o poeta como de arquitecto o geómetra.

¿Qué es un dibujante de historietas?. Debería ser un señor que, partiendo de un guión predeterminado, pone su (mayor o menor) capacidad gráfica al servicio de un relato. Por tanto, un gran dibujante de historietas no tiene por qué ser necesariamente un virtuoso e incluso si lo es debería poseer el buen juicio y la modestia de advertir cuando ese virtuosismo beneficia y cuando lastra el objetivo básico de su ocupación, esto es, la pura narración en imágenes.

Felipe Hernández Cava es un guionista *clásico* que se ha quemado las pestañas revisando escenas de **Hawks, Vidor,** o **Milazzo** y **Berardi,** diseccionando diálogos de **Hecht-McArthur** o **Wilder-Diamond,** adquiriendo, en suma, una formación artística, literaria y audiovisual a años luz de lo que viene a ser el nivel habitual de la gente que se dedica a escribir para este raquítico medio. Todo eso se tiene que notar, por fuerza.

Fede del Barrio, por su parte, es un esteta, un dibujante monstruoso capaz de desmarcarse tanto con obras ferozmente personales de hiriente sinceridad y arrebatadora belleza, como con trabajos de cerrada ortodoxia y una correción que para sí quisieran muchos de los (supuestamente) intocables de toda la vida.

LAS ALAS CALMAS (tercer álbum de las aventuras del periodista Amorós, después de FIRMADO MR. FOO y A LA LUZ DE UN SIGLO MUERTO) es digno hijo de sus padres. En él nos topamos con una nueva lección de guión a lo Cava (sólido, medido, sensible, sutilmente teatral...) y un despliegue visual apabullante de Del Barrio (aún con algún que otro momento de flaqueza achacable, tal vez, al exigente ritmo diario de publicación) en el que no resulta difícil vislumbrar la sombra del olvidado maestro **Toth** o del viejo **Breccia** más desgarrado.

La obra de un gran guionista y un gran dibujante de historietas... de los pocos que tenemos.

IRONWOOD
Bill Willingham

El advenimiento de la línea Eros Comics fue en su momento foco de mil y un comentarios no demasiado amables, precisamente, para con ella y su editorial madre, Fantagraphics. Y qué duda cabe que, examinando los múltiples productos que con sorprendente profusión nos ha deparado desde entonces, no cabría considerar injustificadas aquellas críticas. La mayor parte del material aparecido hasta la fecha bajo el sello Eros apenas sobrepasa el listón de lo curioso en el mejor de los casos, y se hunde en el lodo del oportunismo más zafio y machista en los demás (y recordemos aquí que el más vergonzante quizá sea el protagonizado por **Don Simpson**, oculto hoy bajo el pseudónimo **Anton Drek**, al que la crítica acogió en su momento con palmaditas en la espalda, y que ahora nos presenta, entre otros *delicatessen*, una mujer policía ninfómana a la que le va la marcha, y que luce su placa justo, justo en pleno coño).

Pero como es bíblica costumbre, podría ocurrir que pagaran justos por pecadores; porque sí, sorprendentemente, algunas excepciones escaparon a la regla. Otros seguro que os glosarán las mieles de BIRDLAND, creación de la mitad del tandem **Hernández**, **Beto**. Yo, con mi vulgaridad, he acudido al teclado para escribiros sobre IRONWOOD, creación de **Bill Willingham**.

AT THE SAME TIME, THE DEMON HUGO WAS HAVING A MUCH BETTER TIME THAN I WAS.
KEEP...Uh...SLAPPING THAT HELLFIRE...Uh... TONGUE UP AROUND IN THERE...Oh BABY!
I...Uh... I NEED TO BE SUCK ENOUGH TO SLIDE UPHILL, IF I'M...Oh... IF I'M GOING TO... Uh... Uh... TAKE THIS... GIANT.
OH! OH!
8

Willingham alcanzó cierta notoriedad con su particular tratamiento del tema superheróico en ELEMENTALS, una amalgama, en realidad, de varios géneros tamizados por lo fantástico, salpicada de buenas ideas y diálogos frescos. fue en esa colección en donde creó a Dave Dragavon y Fantasia Faust, retomados ahora para protagonizar esta colección en la mágica tierra de Avalon, un lugar extradimensional en el que se entremezclan de forma un tanto paródica las culturas y los tiempos. La trama de IRONWOOD se revela abiertamente como una sencilla anécdota amenizada por interludios amatorios que van desde el lesbianismo hasta el bestialismo, en los que Dragavon, un buscavidas de verga más que inquieta, siempre procura tener algo que hacer o, al menos, algo que decir. Pese al tono eminentemente lúdico de la historia, Willingham no renuncia a preocuparse tanto de sus personajes como de la acción, además de irnos ofreciendo un paulatino safari por la fauna y costumbres del lugar, donde tendremos ocasión de conocer a gentes del calibre de Hugo Wormfire, un libidinoso demonio dotado con proporciones descomunales, que para volver a su dimensión necesita *descargar en algún puerto*.

Del dibujo de Willingham poco hay que decir; anclado desde siempre en maneras *standard* del *comic book* norteamericano y en algunas torpezas personales que ni el tiempo parece haberle ayudado a superar, se muestra sin embargo bastante eficaz en asuntos narrativos, y el entintado a pincel elegido para enfrentarse al blanco y negro le confiere una consistencia de la que carecían sus anteriores obras.

Un título, en fin, con escasas pretensiones, pero realizado con gracia e inteligencia, dos cualidades que cada vez es más difícil encontrar parejas.

Jose María Mendez

NADA PERSONAL, CIUDADANO

SUICIDAS CONSCIENTES, QUE NO MENDICANTES

Jesús Cuadrado

Volví a escuchar la cosa, las dos *cognas:* lo de la egocentria y lo del profesionalismo. En Barcelona, en el Salò, en labios del **Martín**, el de Forum, mi jefe; el rollo, digo, rayo que no cesa, compas.

Que si un crítico sólo es profesional cuando vive, profesionalmente, de su trabajo de crítico. Y no, no estoy por la labor.

Allí estaba **Navarro**, sentado entre el público, y ni asentía ni negaba; escuchaba. Allí estaba el **Tuno**, el de KRAZY COMICS, sentado entre el público, y ni asentía ni negaba; escuchaba, supongo. Allí estaba el **Méndez**, el de URICH, mi otro jefe, sentado entre el público (no por su propia voluntad; lo de entre el público, digo) y mejor acompañado que el **Tuno**, afirmo, y ni asentía ni negaba; escuchaba. Allí estaba el **Fogonero** mayor, mi tercer jefe, el **Puchades**, el de EL MAQUINISTA, entre el público, pero de pie, y ni asentía ni negaba; escuchaba. Allí estaba el **Chuliá** (hasta ayer, como quien dice, con la pala de fogonero), sentado a mi izquierda, y no recuerdo si asintió o negó, aunque sí escuchaba. Allí, en la mesa, nadie había de DE LA HISTORIETA; así es que ni negaban, ni asentían, ni escuchaban. Más allá estaba otro del KRAZY (Thor les confunda, perdón, yo les confundo), a la izquierda (posicionalmente en la mesa, ¿eh?) de **Chuliá**, donde debió estar el **Tuno**, y, claro, ni sé si asentía o si negaba; tampoco sé si escuchaba. Y luego estaba (no rompió, esta vez, nada, ni un vaso) el **Martín**, ya digo, a la izquierda (casi seguro) del espectro armónico del **Tuno**, y afirmaba lo de la egolatría y tal; sí se escuchaba, lógicamente (bueno, no tan lógico, que el barullo de sonido era tal que pareciera montado por **Altarriba**; el audio, digo; los del Salò dejaron dos micros para cinco; yo arramblé con uno de trípode para mí solo; por nada, la experiencia).

Pues eso, que va el **Martín** (y, sin embargo, amigo) y suelta lo de que un crítico, en el terruño, escribe por egolatría. Y que el crítico, en el terruño (hablábamos de historietas y la crítica, ¿no?), no es profesional hasta que vive de lo que le pagan por ejercer la crítica. Y no, no comulgo. Y allí lo dije, y aquí insisto. Un crítico es tan profesional como otro crítico, aunque no le paguen o lo que cobre sea misérrimo. Y es un profesional porque, para hacer un folio, invierte dos o tres horas de su tiempo, del tiempo que gana con su otra profesión, y de su sayo mercadea; o sea, que viene a ser un accionista que invierte en una empresa. Otra cosa es que, en la liquidación, los *apandadores* se queden con las ganancias, si es que las hubo. Y eso ya es privado, es materia reservada entre el crítico y el apandador. En otros casos, somos (los críticos **galtruistas**, que no gratuítos), tan sólo, ya digo, accionistas; y si no hay ganancias, pues ya cada uno es muy libre de seguir en esa sociedad o aventarse.

Yo, por ejemplo (ejemplo ególatra), me considero accionista de URICH, de POGO, de EL MAQUINISTA, de MAKOKI y de PLANETA-AGOSTINI. En las tres primeras empresas, no cobro (nadie me preguntó y, como ya he dicho, si invierto mi tiempo, me considero accionista); en la cuarta, estoy a la orden; en la quinta (la quinta **empresa**, digo, que yo no hice la mili, aunque sí me pesaron los huevos; cosas del *Army*), yo no pregunté cuánto, nadie me dijo cuántas y un día me llegó un talón (exíguo; por mi culpa, supongo), me lo gasté (en libros de cine; me pareció lo más coherente) y estoy a punto de pedir un aumento (porque colijo que, si los tebeos han subido, barrunto que la vida también ha subido para el crítico, y que los apandadores columbran que así es; otro tema es que me escuchen, asientan o nieguen). O sea, que cobro, vivo de esto. Y, además, insisto, soy accionista. Y cito a quienes estaban en la mesa o entre el público, porque entiendo que, también, son profesionales (el **Tuno**, más; porque manda más). A mis compañeros de profesión les pasa lo que a mí: pecan.

Y luego está lo de la lealtad, si queréis. Yo soy leal (otro ejemplo egocéntrico) al editor y al director de URICH; y lo soy porque sí, no hay más gaitas, lo que me digan (*"un amigo, un servidor, un esclavo, un siervo"*, que decía el **Saza**). Y también soy leal al **Martín** (cuando se deja), aunque trabaje, él, para los usacos; por nada, porque llegué primero y porque me deja contar historias que, presumo, para algo y a alguien servirán (al **Tuno**, menos, ya sé). Y aquí surge la confusión, porque hay que aclarar a todo el terruño, que un crítico es profesional tanto si escribe en *fanzines* como si cobra de **Toutain**. Los fanzines, compas, son nuestra prensa, la prensa especializada del medio (esté o no esté en distribución quiosquera). Los *fanzines*, por ahora, no están subvencionados por el Ministerio de Cultura, y cuando lo estén, que debieran estarlo, habrá que luchar por que paguen con dignidad, y con dignidad te dejen decir lo que quieras decir dignamente.

De lealtad también se vive. Mal, pero se vive (aunque algunos, como mi amigo **Lorenzo Díaz**, ya saben, hasta se ha abonado al **Plus**, el tío; el plus de la tele, que no otro). Sí, un crítico, en el terruño, vive de lealtad; y de compromiso, de riesgo, de afán de compartir lo que sabe o presiente (si es que sabe algo, si es que algo presiente); porque un crítico vive -algunos muy bien- de/por/para el pecado de la comunicación.

El crítico no vive de a dos mil el folio, no; eso son *menudencias profesionales*. Lo dijo el **Coma**, un heredero profesional.

PAYASADAS

Nöel Martínez Vidal
Alboraya (Valencia)

En mi anterior pedido a MADRID COMICS, recibí el URICH de regalo, me apresuré a abrirlo para saborear el KID ETERNITY y para mi sorpresa, encontré el número especial de **Miller**, el número 16 para ser concreto. Y una vez más para mi sorpresa leí tu crítica.

Yo no fumo, bebo ni consumo ninguna sustancia que me influya en mis criterios, tengo cursados años de DISEÑO GRAFICO, he publicado en fanzines (ahora estoy en NOVELES) y mi dieta alimenticia está más bien controlada. Y por supuesto soy consumidor asiduo de los comic americanos, o como lo llamarian los europeistas, en plan de mofa: COMIBÚS.

A esta alturas ya supondras de que va la carta (si no la has tirado pensando que la a escrito cualquier hijo de vecina). Soy un fan nato de Frank Miller. Creo que todos tenemos el mismo derecho a expresarnos, pero siempre que las críticas no esten conmovidas por ideas políticas o en este caso sociales. Si a tí (europeista de tono pedante, rebuscón y que estoy muchísimo seguro que en ningún aspecto, le llegas, la suela del zapato a mucha gente, calificas de FIASCO TOTAL, el ELEKTRA LIVES AGAIN...) yo puedo calificar el aclamado SILVER SURFER de **Moebius**, la mayor chapuza que se pueda echar a la cara, ningún aficionado o lector. Con todo esto quiero decir que tu crítica, no era objetiva, si no pedante e insultante al lector, ya que se ve que entre tú y **Mendez** nos querais obligar a consumir otro tipo de comic, por que somos tan sumamente idiotas, que os damos pena. Por eso si pides pulgares abajo para **Miller** y esa obra en concreto, yo insto a **Jesus Palacios** y **Enrique vela** para que te enseñen a hacer una crítica imparcial y de buena talla.
CONSEJO DE AMIGO: Con estas pretenciones, aun que flotes, en el agua, nunca tocarás fondo.

—o—

Caballero, sus declaraciones me han hecho sonreir, reir y desternillarme (lo que, dicho sea de paso, sería un excelente nombre para una firma jurídica).

Groucho Marx

Una oración es un grupo de varias palabras, preposiciones, conjunciones y predicados, que se dicen conjuntamente para definir una acción, una persona o una cosa.

Alumno anónimo
BARBARIDADES Y DISPARATES EN CLASE

Advirtiendo en su carta lagunas tan notables de expresión y contenido, desisto (por ahora) de intentar elaborar una respuesta acorde a sus confusos razonamientos (¿?). Me resisto, sin embargo, a dejar de señalarle unas cuantas correcciones de índole puramento gramatical, que confío le sirvan para, en un futuro próximo, enriquecer su hoy por hoy maltrecha comunicación postal.

Frase 1. Tan caotica es la estructura de esta oración que uno puede llegar a entender que abrió el URICH esperando encontrar el KID ETERNITY número 16, dedicado a Miller. Le recomiendo una mayor pulcritud en el uso de las comas. Una construcción correcta y bastante más clara podría haber sido, por ejemplo: "me apresuré a abrir el pedido a MADRID COMICS para saborear el KID ETERNITY y encontré, para mi sorpresa, el URICH número 16, dedicado a Miller, de regalo".

Frase 3. Se gana mucho en elegancia prescindiendo del "me" al decir "que me influya en mis criterios" (¿Acaso dice usted: "me lavo mis dientes"?).

Frase 4. Puede escribir "los comics americanos" o "el comic americano", pero NUNCA "los comic americanos" sobre todo si a continuación utiliza "lo" (en singular). Por favor, respete la concordancia entre los sustantivos y los adjetivos que los acompañan; de verdad que no es difícil si se presta una pizca de atención.

Frase 5. En "que te a escrito" se zampa usted una "h". Las razones no las hallará en ningún libro de diseño gráfico y sí en cualquier manual de Lenguaje de E.G.B.

Frase 7. En vez de "esten conmovidas", yo habría escrito "pero siempre que las críticas no se vean perturbadas por ideas políticas".

Frase 8. Con esta oración se supera a sí mismo, alcanzando niveles expresivos dignos de Poli Diaz. No se puede escribir "estoy muchísimo seguro" ni "le llegas, la suela del zapato". Además, el paréntesis hiede y sus comas siguen provocando vértigo. En suma, ignoro si es usted aficionado al futbol, pero le aseguro que, con el diccionario en los pies, rivaliza con cierto pibe cocainómano.

Frase 9. Aquí confunde "si no" con "sino", "por qué" con "porque" y "querais" con "queréis" , aparte de ofrecer otra gloriosa lección práctica de puntuación creativa.

Finalmente, en el "CONSEJO DE AMIGO", escribe "aun que" en lugar de "aunque", y "pretenciones" donde lo correcto sería "pretensiones".

Bien, hasta aquí el repaso meramente gramatical de su escrito. Para terminar, hacerle saber que su carta ha proporcionado a la Redacción momentos en verdad impagables (ver cita marxiana) y que esperamos con verdadera avidez nuevas noticias suyas para asistir a algún (posible) progreso lingüístico.

Un beso con lengua.

Antonio Trashorras

PROXIMO NUMERO:

Ghita